Cook Soup:

Кухарим над Ошибками



Goblin Card: Не Мелкое Хулиганство

СОДЕРЖАНИЕ

Что это за Суп такой? .... 3 стр.

Рецепт 1............. .... 4 стр.

Дегустация От .... 4 стр.

Новая Рецептура .... 6 стр.

ЧТО ЭТО ЗА СУП ТАКОЙ?



Каждую игру следует готовить с любовью, как настоящий вкусный суп! И только будучи готовым к тому что рецептура придется не всем по вкусу, можно работать над совершенствованием пропорций ингредиентов, чтобы добиться наилучшего вкуса для всех! И конечно это требуется делать с истинной любовью, как и требуется в домашней кулинарии.

Посему читатель не удивляйся. Ты своего рода в кулинарной книге, на страницах который мы будем совершенствовать блюдо приготовленной нами игры Goblin Card: Не Мелкое Хулиганство.

И конечно же это невозможно сделать без участия дегустаторов, которые самоотверженно готовы ложка за ложкой пробовать наш супчик на вкус, оценивая где досолить, где добавить морковки или вытяжку из хребта мурлока или вдарить порцию острого перца. Понимая, какой это труд, пробовать все еще не совершенное блюдо и не плеваться, выражая повару свое неудовлетворение повару в форме, далекой от высокого слога, повар выражает свою крайнюю признательность. Каждый конструктивный дегустатор на вес золота и только они могут помочь сделать суп вкусным для как можно большего числа людей.

Ниже на страницах этой книги мы будем рассматривать отзывы наших дегустаторов, которые решили выразить свое мнение о том, что понравилось, что не понравилось и что хотелось бы улучшить, изменить и досолить. После этого ваш покорный слуга будет предлагать изменение рецепта, показывая, как было до этого и что он предлагает изменить. А дегустаторам соответственно распробовать эту добавку на вкус. После вновь выразить мнение. Мы будем брать лучшее и заменять неудачные кулинарные изыски, заменяя их чем-то более вкусненьким. Конечно же в по ходу чтения вы можете увидеть ряд картинок или зарисовок. Отнеситесь к ним как к «пометкам на полях». Они служат для поддержания атмосферы наших кулинарных заклинаний проводимых над блюдом игры.

Кроме того, повар оставляет за собой право приготовить небольшую закуску, к основному блюду игры, в благодарность за работу дегустатора, отталкиваясь от того, что он попросит. Повар с радостью исполнит для него какую-нибудь канапэшэчку за труды!

В итоге мы сможем изменить весь рецепт игры, согласно всем нашим удачным кулинарным манипуляциям и сказать всем и каждому с глубочайшей любовью: «Приятного Аппетита».

Как мы и писали выше, в усовершенствовании рецептуры любой игры важнейшую роль играет отзыв Дегустатора, который сможет разобраться в хитросплетениях вкусов игры и выразить свое мнение по всем составляющим.

Дегустация – От Dark Star

Без игроков собственно не построить игру. Кто иначе будет в нее играть? Игроки создают себе персонажей. В контексте данной игры – это могут быть только гоблины. Но не волнуйтесь, вы быстро их полюбите и



Герои

Горелый Жаб - толстый шаман великой болотной жабы и чудотворец
Желчный Сокк - крепкий защитник деревни
Жужа - непоседливая и деятельная воительница
Заточка - трусоватый вор и убийца, и наконец
Плохишка - худая до нельзя, лекарь племени и подчиненная Горелого Жаба.

Условия Дегустации

Сыграли небольшое импровизированное приключение. Подлые, но героические гоблины племени Лижужабу, пошли по поручению своего великого вождя Рвиперья Толстаякишка через болото Гнилые пни, к старой дороге, чтобы устроить там засаду на гадких людишек, которые возят в город вкусных хрюшек, мяса которых так не хватает гордому гоблинскому племени.

Было сыграно 2 полноценных сцены и 2 небольших переходных. Герои вышли из деревни, пересекая болото, столкнулись с бандитами (1 вожак, 2 старших и 2 новика), которых сумели победить, но сами чуть не потонули в воде, наконец достигли старой дороги и устроили там засаду, через некоторое время на дороге появился небольшой караван паломников, направляющийся в город. Этот караван охраняло несколько героев. Там были эльфийская лучница, девушка паладин, жрец светлого бога и порядка 6-8 акалитов (священники) + через некоторое время на выручку каравана подоспели пара рыцарей, которые патрулировали дорогу. Но гоблины атаковали решительно и внезапно. Они одолели святош и подоспевших рыцарей, один из которых в итоге удрал, сильно израненный. Гоблинам же досталась телега, на которой аколиты перевозили свои пожитки и, разумеется, животных (свинок).



Хорош только тот суп, на который можешь смотреть не только ты, но и он на тебя!

Отзыв



Что я могу сказать о системе? Лучшим местом является генережка. Она очень забавная и веселая. Персонажи получаются очень психованными, что только добавляет веселья.

Немного неудобно только то, что таблички с особенностями разбросаны по нескольким страницам, было бы неплохо их вынести в отдельный файл или продублировать где-нибудь в конце книги.

И еще пару слов о картах талантов гоблинов: карты очень прикольные и действительно разнообразят бои (правда в начале боя происходит небольшая задержка - пока все читают карты своих талантов) , но бывает дичайшая неудача на карты и большая часть из них совершенно не подходит для персонажа. Возможно стоит не сдавать все карты в начале боя, а делать так: в начале каждой игры герои набирают по 3 карты, в конце каждого боя они должны скинуть от 1 до 3 карт и набрать столько же новых.

Что я еще могу сказать?! Отличное оформление материалов, как всегда, Мельхиор! Так держать!

Великолепные комменты на картах и очень правильный "гоблинский" стиль изложения материала в книге!

Рекомендации

Сама идея взять базовые боевые параметры из 4-ки и все это упросить - шикарна! Но что мне не понравилось:

1) **слишком долго идет бой** и он довольно рутинный (тут я вспомнил чем мне не нравилась 4-ка, не смотря на все ее неоспоримые плюсы), это происходит из-за того, что
- **много разных мелочных абилок** (вроде +1 на попадание всем гоблинам в 3-х клетках на 1 ход), я бы сделал бонусы в стиле +2/4/6/... и унифицировал все с учетом их + сами таланты сделал бы немного проще
- слишком много способностей вешающих кондишены - это реально замедляет игру, было бы неплохо уменьшить их количество

2) **отсутствует базовая дальнобойная/рукопашная атака** - этого ОЧЕНЬ не хватало всю игру, пришлось даже допиливать ее священникам по ходу дела

3) **слишком быстрое лечение** - герои восстанавливают ПОЛОВИНУ хитов, потратив всего минор. Они также полностью восстанавливаются между боями. Это чересчур круто и снижает напряжение в игре. Я бы вернул второе дыхание за стандарт (или даже лучше за движение) вместе с концепцией суржей, каждый из которых восстанавливает 1/4 хп. Скажем по 4 суржа на гоблина и есть особенности влияющие на их количество.

4) и наконец самое главная проблема - **СЛИШКОМ СЛАБЫЕ ПРОТИВНИКИ**: 3-е гоблинов (пока 2-е оставшихся тонули в болоте) шутя раскидали 5-ку бандитов (причем болото нанесло больше урона, чем бандиты) и почти не напрягаясь перебили кучу святош, включая 3-х героев + пару рыцарей. Это очень сильно губит атмосферу. Гоблины должны воевать кучей, творить безумие и грязные трюки, а не действовать как классические герои, сметая всех на своем пути.

Что я предложил бы сделать с монстрами: **увеличить их урон**, как минимум в 2 раза, особенно это касается миньонов (3 урона - это даже не смешно)

Самое главное в приготовлении Блюда – вовремя отрубить все головы основному ингредиенту!



Новая Рецептура

Как мы и договаривались, после отзыва Дегустатора мы будем улучшать рецептуру нашего блюда! Блюдо наше удивительно сложное и содержит в себе много ингредиентов и их пропорций. И в новой рецептуре, какие-то кулинарные решения мы выбросим в компостную яму, где самое место разного рода огрызкам. А их место займёт, что-то более ароматное и вкусное на взгляд повара.



ДО

Этим знаком мы будем обозначать тот элемент нашего Блюда, который был до Дегустации



ПОСЛЕ

Этим знаком мы будем обозначать тот элемент которым Повар заменил непонравившийся элемент Дегустатору



Прожорливый

Настоящий Гоблин не медлительный, он запасает внутри себя пищу, чтобы пережить самые тяжкие испытания!

По Желанию
Малое Действие
Требование: У вас должна быть еда.
Цель: Вы

Эффект: Вы восстанавливаете 3 хит-поинта.

Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.





Прожорливый

Настоящий Гоблин не медлительный, он запасает внутри себя пищу, чтобы пережить самые тяжкие испытания!

По Желанию
Малое Действие
Требование: У вас должна быть еда.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете 3 временных хит-поинта.



Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.



Героичный

Настоящий Гоблин не безумен! Он просто радуется неудам врага! А его удача только его распаляет!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Один из противников падает по вам одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус к вашему следующему броску атаки и урона на ваш выбор до конца вашего следующего хода.





Героичный

Настоящий Гоблин не безумен! Он просто радуется неудам врага! А его удача только его распаляет!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Один из противников падает по вам одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +2 бонус к вашему следующему броску атаки или урона на ваш выбор до конца вашего следующего хода.





Подлый

Настоящий Гоблин не слабак! Он просто изучает, куда и как побольнее ударить!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете одной из своих атак по противнику, который предоставляет вам боевое преимущество.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель получает дополнительно 2d6 урона.





Подлый

Настоящий Гоблин не слабак! Он просто изучает, куда и как побольнее ударить!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете одной из своих атак по противнику, который предоставляет вам боевое преимущество.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель получает дополнительно 2d4 урона.





Лекарь

Гоблин знает, как калечить людей. А лечение это тоже самое, только наоборот!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Один союзник **Дальняя** 3

Эффект: Цель восстанавливает 1d4+бонус урона хит-поинтов.

Специально: Все эффекты, влияющие на урон, влияют на количество восстанавливаемых хит-поинтов.





Лекарь

Гоблин знает, как калечить людей. А лечение это тоже самое, только наоборот!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Один союзник **Ближняя** 1



Эффект: Цель восстанавливает 1d4+бонус урона хит-поинтов, если у нее меньше 1\2 хит-поинтов или получает 1d4+бонус урона хит-поинтов, если больше половины хит-поинтов.



Специально: Все эффекты, влияющие на урон, влияют на количество восстанавливаемых хит-поинтов.



Таблица 1

Учитывай Свою Скорость
Если у вас нет никаких штрафов к скорости, ваша скорость: 6

Распредели Защиты
Распределите между вашими показателями Стойкости, Реакции, Воли: 13, 12, 11

Выбери Показатели			
АС	15	14	13
Бонус Атаки	+3	+2	+4
Бонус Урона	+1	+5	+3
Хит-Поинты	21	24	27
Инициатива	+5	+3	+1





Таблица 1

Учитывай Свою Скорость
Если у вас нет никаких штрафов к скорости, ваша скорость: 6

Распредели Защиты
Распределите между вашими показателями Стойкости, Реакции, Воли: 13, 12, 11

Выбери Показатели			
АС	12	13	14
Бонус Атаки	+1	+0	+2
Бонус Урона	+0	+4	+2
Хит-Поинты	21	18	15
Инициатива	+4	+2	+0



Второе Дыхание: Вы можете исцелить себя один раз за бой, используя Второе Дыхание. Это действие требует затратить малое действие. Используя Второе Дыхание, вы восстанавливаете количество хит-поинтов равно половине вашего максимума хит-поинтов. Также вы получаете +2 бонус ко всем защитам до начала вашего следующего хода. Альтернативно другой персонаж может потратить свое стандартное действие, чтобы вы могли использовать Второе Дыхание, не используя свое малое действие.



Второе Дыхание: Вы можете исцелить себя один раз за бой (или любое количество вне боя), используя Второе Дыхание. Это действие требует затратить действие перемещения. Используя Второе Дыхание, вы восстанавливаете количество хит-поинтов равно 1\3 вашего максимума хит-поинтов. Также вы получаете +2 бонус ко всем защитам до начала вашего следующего хода. Альтернативно другой персонаж может потратить свое стандартное действие, чтобы вы могли использовать Второе Дыхание, не используя свое малое действие. Это действие вы можете использовать не чаще трех раз в промежутке между двумя продолжительными отдыхами.



38 — Тупой Огр — 19

Инициатива + 1 ***Внимательность +1***
AC 11; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Разбегаются Глаза

Тупой Огр дезориентирован всякий раз, когда в соседних клетках с ним трое и более противников.

Мах Дубиной (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель отталкивается на 4 клетки. Если цель отталкивается в клетку, занятую существом, это существо получает 1d4 урона и падает.

Вбить в землю (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель падает и дезориентирована до конца следующего хода Тупого Огра.



38 — Тупой Огр — 19

Инициатива + 1 ***Внимательность +1***
AC 11; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Разбегаются Глаза

Тупой Огр дезориентирован всякий раз, когда в соседних клетках с ним трое и более противников.

Мах Дубиной (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель отталкивается на 4 клетки. Если цель отталкивается в клетку, занятую существом, это существо получает 1d4 урона и падает.

Вбить в землю (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель падает и дезориентирована до конца следующего хода Тупого Огра.

Элитный боец



С этого момента ряд Карт Противников будет помечен вот таким символом (в уменьшенном варианте) в правом верхнем углу карты. Это означает, что данный противник получает следующие свойства:

1. Всякий раз, когда противник отмеченный этим знаком промахивается атакой, которая должна была нанести урон, атака наносит половину урона.
2. Первый раз за бой, когда противник отмеченный этим знаком получает урон, который снижает его хит-пойнты до 0 или ниже, вместо этого данный урон опускает его хит-поинты до 1.



14 Лось 7

Инициатива + 2 *Внимательность +2*
AC 12; Стойкость 12; Реакция 10; Воля 10
Скорость 6

Смелая Толпа

Крестьянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.

Сельская Стая

Крестьянин получает *боевое преимущество* против противника, если в соседней клетке с ним есть еще два союзника Крестьянина.

Удар Вилами (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +0 vs AC
Попадание: 1d4+2 урона.



16 Лось 8

Инициатива + 3 *Внимательность +3*
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Топтание

Лось может перемещаться через клетки занятые существа которые лежат. Если Лось проходит через такую клетку. Лежащее в ней существо получает 5 урона.

На Рога (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона и цель отталкивается на 1 клетку и падает.



22 Медведь 11

Инициатива + 3 *Внимательность +4*
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 11
Скорость 6

Укус (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs AC
Попадание: 1d4+3 урона.

Злобный Рык (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Условие: В соседней клетке с собакой только один противник.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Воля
Попадание: Цель получает -2 пенальти на все броски атаки против собаки или пока находится в соседней клетке с ней до конца ее следующего хода.

Команда Фас (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Крестьянин тратит малое действие в свой ход н *«Команда Фас»*.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк.
Попадание: 3 урона и цель схвачена.



26 Медведь 13

Инициатива + 2 *Внимательность +4*
AC 13; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 6

Подмять под себя

Противник, который лежит в соседней клетке с Медведем, может встать только если попадает одной из своих атак по медведю в течении своего хода.

Замах Лапой (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона и цель падает.

На Задние Лапы (ПЕРЕДВИЖ) – На Бой

Условие: Медведь должен быть ранен.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs Воля.
Попадание: Цель ошеломлена до конца следующего хода Медведя.



Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d4 + бонус урона.





Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d4 + бонус урона.





Короткий Отдых: Короткий отдых занимает около 5-10 минут. В процессе короткого отдыха вы восстанавливаете возможность вновь использовать ваши силы с возможностью использовать раз в бой. Восстанавливаете все ваши хит-поинты до вашего максимума. Вы можете использовать короткий отдых так часто как вам необходимо.





Короткий Отдых: Короткий отдых занимает около 5-10 минут. В процессе короткого отдыха вы восстанавливаете возможность вновь использовать ваши силы с возможностью использовать раз в бой. Вы можете использовать короткий отдых так часто как вам необходимо.